📖 Grimm D20 – Spielleiterschirm

Panel 1 – Grundmechaniken

Attribute & Abgeleitete Werte

- TP = KO + 10
- RK = 10 + GE
- Initiative = GE
- GS = WE × 5
- Geschwindigkeit = WE × 2 (m)

Würfelmechanik

- Probe: 1W20 + Attribut + Fertigkeit
- Rettung: 1W20 + Z/R/W ≥ SG
- Kritisch: 20 Erfolg, 1 Patzer
- Vorteil/Nachteil: 2W20, besseres/schlechteres Ergebnis

Abhärtungsgrad (AG)

- Zäh = KO-Mod + AG
- Ref = GE-Mod + ½ AG
- Will = WE-Mod + AG
- TP = KO-Mod × AG + 1W6/AG
- Angriff = ½ AG + Attributsmod

AG-Richtwerte

- 1–2: Zivilisten, leichte Wesen
- 3–4: Kämpfer, Elitewesen
- 5–6: Anführer, Monster
- 7+: Mythische Bedrohungen

Panel 2 – Kampf & Aktionen

Kampfrunde

1. Initiative (1W20 + GE)
2. Aktionen: 1 Standard + 1 Bewegung + freie Aktionen
3. Angriff: W20 + Angriff ≥ RK → Schaden
4. Kritischer Treffer (20): Schaden ×2 oder Extraeffekt

Aktionen

- Standard: Angriff, Zauber/Ritual, Fertigkeit, Hilfe
- Bewegung: bis zu GS (Meter)
- Freie Aktionen: Woge aktivieren, Waffe ziehen

Woge (Wesen)

- Aktivierung: frei
- Boni: RK +1, Schaden +1, Spezialfähigkeit

Kampf-Manöver

- Gezielter Angriff: –4, SG +4 Schaden
- Umreißen: Nahkampf vs. ST-Wurf Gegner
- Festhalten: Nahkampf vs. Zähigkeit Gegner

Panel 3 – Wahnsinn & Furcht

Willenswürfe

- 1W20 + Will ≥ SG
- SG-Richtwerte:
  - Leicht: 10–12
  - Mittel: 13–15
  - Schwer: 16–18
  - Extrem: 19+

Wahnsinnsleiter

- 0 Stabil → Keine Effekte
- 1–3 Angekratzt → Ticks, Nervosität
- 4–6 Verunsichert → regelmäßige Will-Würfe
- 7–9 Instabil → Paranoia, –1 auf soziale Würfe
- 10–12 Gezeichnet → Phobien, –2 auf Will
- 13–15 Gebrochen → –2 auf alle Würfe
- 16–18 Zerbrochen → Kontrollverlust, Will SG 15/Stunde
- 19–20 Verloren → Figur wird NSC

Mutpunkte

- Start: 3
- Einsatz:
  - Furchtprobe automatisch bestehen
  - 1W6 GS regenerieren
  - Wahn-Effekt unterdrücken
- Regeneration: Heldentat, Ruhe

Wahnsinnseffekte (schnell)

- Leicht: Zittern, –1 Probe
- Mittel: Halluzination, 1W4 Wahn
- Schwer: Paralyse, Flucht, Schock
- Extrem: Zusammenbruch, Besessenheit

Panel 4 – Magie & Okkultes

Rituale

- Probe: 1W20 + Arkane Kunde ≥ SG (10 + Ritualstufe)
- Dauer: Minuten bis Stunden
- Fehlschlag: Nebenwirkung (Wesen angelockt, falsches Ziel)

Beispiele

- Bannkreis: hält Wesen (AG ≤ Ritualstufe) fern
- Spiegelblick: Einblick in andere Ebene
- Mutbitter: +2 Will 1 Std., danach –1 KO-Proben

Alchemie

- Probe: 1W20 + Alchemie ≥ SG 12–18
- Effekte: Tränke (Heilung, Stärke, Mut)
- Nebenwirkung: Übelkeit, Halluzination

Okkulte Gegenstände

- Bannlaterne: Schutzkreis 3m
- Spiegelfragment: reflektiert Illusion
- Münze von Zakynthos: +2 auf 1 Ritual